USER'S MANUAL

Gray stone Saga

シミュレーションRPG

CONTENTS

第１章　《はじめに》

　このたびは『グレイストン・サーガ』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前には、このゲームマニュアルをお読みになって、内容の確認をされるようお願い致します。

製品内容

『グレイストン・サーガ』のパッケージの中には以下の物が入っています。
開封された際にご確認ください。

１．	ゲームディスク	1枚
２．	メインディスク	1枚
３．	シナリオディスク１	1枚
４．	シナリオディスク２	1枚
５．	シナリオディスク３	1枚
６．	シナリオディスク４	1枚
７．	ユーザーズマニュアル	1冊
８．	スタートアップマニュアル	1冊
９．	魔法道具一覧	1冊
１０．	ユーザー登録カード	1枚
１１．	保証書	1枚
１２．	音楽ＣＤ	1枚

ゲームストーリー

····人は、自分の感じることができる世界を己の魂の安住の地とし、
触れることができない世界は、たとえそれが存在するとしても、
それを認めることはない。
かつて我々が唯一の世界だと信じていた「グレイストン」と呼ばれる
世界も、伝承に残されただけの、時の狭間に埋もれる世界である。

····伝承は語る。

「····剣と魔法、そして力が全てを支配する欲望の大地。」
「····あまたの魂が眠る、安息の大地。」
「····神々の息吹を受ける偉大なる大地。」

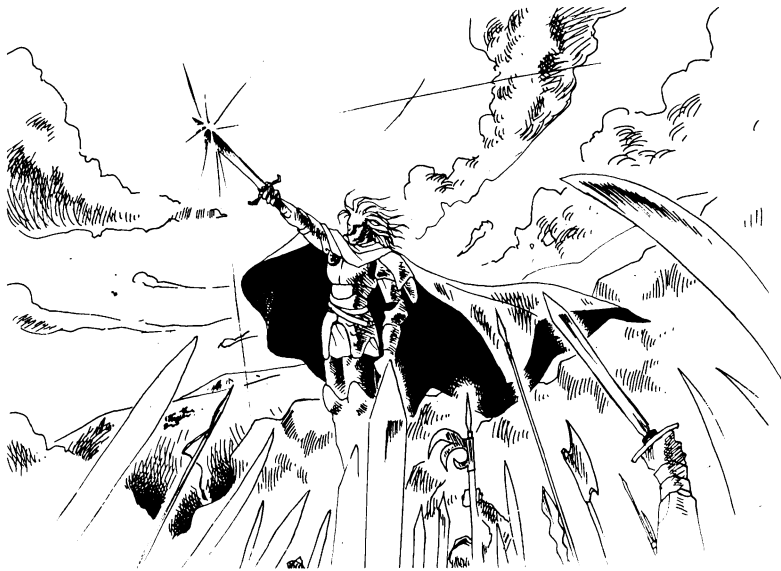
「····人は望む。地位、名誉、権力、そして大いなる力。」
「····人は変わる。悪魔に魂を渡す者、魔道の淵に呑まれる者。」
「そして、神の力を超え、自ら神となった者····」
「····世界は変わる。悠久の時の流れとともに····」

「····グレイストン····母なる大地。己が心映す水鏡の世界。」
「····グレイストン····父なる大地。神が創りし永遠の世界。」

····伝承は伝える。

世界を見守る神々の叡智を。

そこに生きた人々の物語を。

そして、世界を救った英雄達のサーガを····

【動乱の時代】

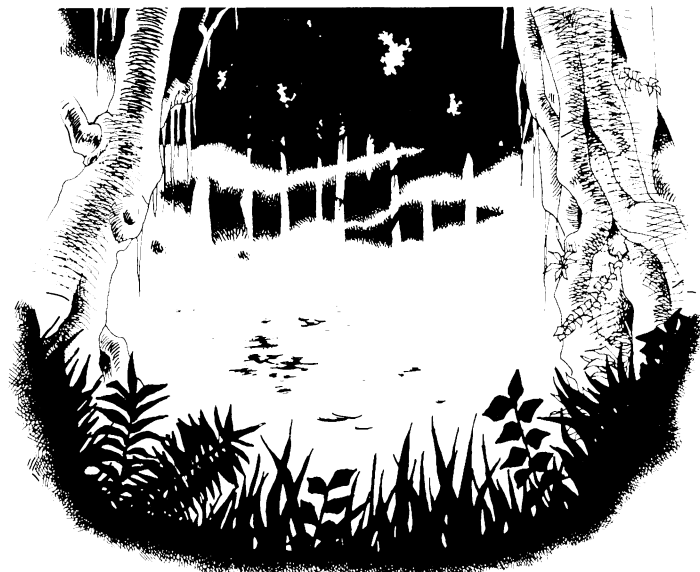
グレイストン････。すべてをつなぐ中央大陸と、大陸を結ぶように伸びる小大陸で構成された世界。南方に位置する小大陸「ヴォレンバイン」は、中央大陸から移り住んだ、いくつかの小数民族と、土着の原住民だけが住む辺境の大陸であった。

しかし、戦乱で荒廃した中央大陸から多くの人々が辺境大陸に移民するようになると、中央大陸での火種をそのまま持ちこむような格好で戦火は辺境へと拡大していった。

ヴォレンバイン大陸でも、互いを異民族として認め合わない人々がそれぞれの主張のもと多くの国家を樹立し、激しい戦いを繰り広げたのである。

中でも、中央大陸から多くの傭兵を率いて乗り込んできた「ガンサロルパ」と呼ばれる一団は、瞬く間にヴォレンバインを席捲し、大陸中央部に強大な軍事国家を築きあげた。「ガンサロルパ」の長であるバウストック・モレドは、その呪術的なまでのカリスマ性で不安に怯える民衆の心を掌握し、ヴォレンバインの支配者となったのである。

彼の王国は、その偉大な名前にちなんで「モレドール」と命名された。

バウストックの治世は「ガンサロルパ」時代から彼につき従う優れた戦士達の協力と、肥沃なヴォレンバインの土地の恩恵を受け、長く続くこととなった。
だが、モレドール王国の名が中央大陸にまで響き渡るようになると、移民者の数が激増し、王国の治安は徐々に悪化していった。領主の奴隷虐待が原因で発生した下層階級の住民暴動を契機に、王国内では暴動、争乱が多発し、これらの暴動を鎮圧するために必要な兵力は傭兵国家という性格上、多額の費用でまかなわねばならなかった。
徐々に圧迫されていく王国経済を建て治すため、国民には重税が課せられ、それはさらなる暴動を生む結果になったのである。
事態に苦慮する国王のもとに、ある日ひとりの魔道師が訪れた。黒衣をまとった老人は、国王バウストックに王国を救うための、ひとつの策を授けたといわれる。
増大する一方の貧しい移民者達を、これ以上王国に流れ込ませないための秘策。国王バウストックは迷うことなく、「偽りの戦争」という魔道師の策に従った。
「モレドール戦役」と呼ばれる長い戦乱の幕は、バウストック自身がその幕を引いたのである。
‥‥ヴォレンバインに再び長い動乱の時代が始まろうとしていた。

【泉の伝説】

‥‥「ベルウォラの泉」

どんな願いをもかなえることができるという神の泉の伝説

かつて名を馳せた英雄王も、泉の加護を受ける前はただの農民であり、泉の加護に守られた結果、広大な帝国を築いたという。

また、魔界の王になったと噂される偉大な魔法使いも、老いたその身を泉に浮かべた結果、不老不死の肉体を得たという。

口伝えに語られる泉の伝説は、１５０年たった今でも多くの野心家達の心を捕らえ、多くの冒険者達が、泉の加護を求めて旅だっていった。

だが、誰ひとりとして、泉の伝説を確かめることはなく、モレドール王国内での争いが激しくなると、泉の伝説を追い求める冒険者の数も減っていった。

荒れ狂う戦乱の嵐は、きらめくような勝利の物語を歴史に、誰に語られることのない無数の悲劇を墓標に、同じ早さで刻んでいった。

‥‥泉の伝説は、静かに埋もれていったのである。

午後を過ぎた森の日差しが、二人の男女の姿をうっすらと照らしていた。
「‥‥もう一度‥‥考え直さない？」
　薄暗い森の中を歩く女の声が、木立の合間に響く。
　腐った落ち葉とコケの混ざったような匂いが、湿った風に乗って、男の気分をさらに憂鬱なものにした。
「‥‥‥‥‥‥」
　下を向いたまま黙々と歩く男の前に、女は回りこんだ。
「‥‥ねぇ‥‥やっぱりやめようよ‥‥かわいそうだよ。」
「‥‥黙ってろ。」
　男は手に持っていた大きな茶色のかごを、無造作に放りだした。
「ここでいい‥‥」
「ほんとに、捨ててくの？」
「お前もそのつもりでついてきたんだろう？一番嫌がってたのはお前じゃないか。」
「それは‥‥そうだけど‥‥」
「俺は、ハーフオークの子供なんか育てる気はない。捨てた奴が悪いんだ。」
「‥‥でも‥‥」
「‥‥いくぞ‥‥ぐずぐずするな。」
　男は足早に来た道を戻りはじめた。女は、しばらくその場で悩んでいたが、
なにかを決心したようにかごをつかむと、男の横に並んだ。
「‥‥おまえ！なんのつもりだ！」
「‥‥やっぱりつれて帰る‥‥」
「馬鹿！！‥‥かごを捨てろ！ここに捨てていくんだ！」
「いやよ！‥‥教会に届けるわ！」
「‥‥教会だと！？お尋ね者の夫婦が町に戻ってみろ！
捕まって‥‥その場でしばり首だ！‥‥かごをおけ‥‥おくんだ‥‥」
「‥‥じゃあ‥‥わたしが育てるわ。」
「育てるだと？！‥‥この化け物を？！」
　男は血走った目で女をにらみつけ、ふたりの間に重い静寂が訪れた。
「‥‥かせ！」
　かごを奪いとろうと男は女に近寄ったが、女はかごを離そうとはしなかった。
かごを抱いたまま、女は森の奥、光が差しこむ方向へとかけだしていった。
「‥‥ま、まてよ！‥‥おい」

必死の勢いで駆けてゆく女に、男はかろうじて追いつくと、女の前にまわりこんだ。
「‥‥お、おい‥‥待てったら‥‥待てって‥‥！？」
突風が森を吹き抜けた。
森全体を包みこむような乳白色の光が、ふたりの視覚を奪う。
キィーン‥キィーン‥という金属がふれあうような音が、高く、低く響きわたると、
光はゆっくりと消えていった。
「‥‥な、なんだ‥‥」
　男がゆっくりと振り返ると、そこには、銀色に輝く泉があった。
泉の中央には、青い「霧」の塊のようなものが、ぼんやりと浮かんでいる。
あっけにとられたように、泉を見つめるふたりに「霧」がゆっくりと近づいてきた。
「霧」の周辺の空気は陽炎のように揺らぎ、水が「霧」を中心に小さな渦を巻いていた。
　やがて「霧」はふたりの目の前で止まると、ゆらゆらと消えていった。
「‥‥き‥‥消えた‥‥」
あえぐように男はつぶやくと、女の方に振り返った。
「お‥‥おい‥‥‥」
　振り向いた男の前に女の姿はなかった。
ぼろぼろの肉塊が、男の前で崩れ去り、抜け落ちた髪の毛が男の首に絡み付く。
腐臭が男の胃と肺を直撃した。目を見開いたまま、男はうずくまり嘔吐する。
風が男のまわりで渦を巻いていた。
ゴホゴホと苦しげな咳をしながら、男が顔をあげると、消えたはずの青い「霧」が、
目の前に浮かんでいた。
　泉は、美しい銀色からどす黒い褐色へと変わり、無数の化け物が、泉の淵から這い
だしていた。
「霧」は低い、うなるような声で男に告げた。

『‥‥‥‥その子供の願いだ‥‥‥‥』

　「霧」の青い光が、細いいくつもの糸状に収束し始める。
光は鋭利な刃物へと変わりつつあった。
よろよろとあとずさる男の手をつかむ小さな手‥‥
　かごの中の子供が、青く澄んだ目で男を見つめていた。

【魔界の出現】

ヴォレンバイン大陸中央部で始まったモレドール戦役も、１５年もの不毛な争いの末、終結を迎えつつあった。バウストックの望んだ、形だけの戦争というもくろみは完全に外れ、大陸の荒廃だけがその結果となって民衆を苦しめていた。

開戦当初、二十数ヶ国に分裂した王国も、戦いの結果四王国が残ったにすぎず、それら四王国も著しい荒廃に悩まされていた。

長く続いた戦いは、多くの孤児達を生んだが、混乱する社会の中では、彼らの世話をする者などいるはずもなく、多くの子供達が浮浪者や盗賊に身をおとしていた。

４王国にとって、自国の再建は急務であったが、貴族達の権力争いが絶えることはなく、災禍にあえぐ民衆の声は封じられたままになっていた。

そういった不安定な情勢が続く中、人々に恐れられ、信じられているひとつの噂があった。古代の悪魔達が復活し、この世に魔界をつくりだしたという噂・・・

誰言うとなく、その場所はこう呼ばれていた。

「魔界の泉」・・・・と。

ゲームの起動方法

ここでは、本製品を遊ぶ方のための、ゲームの起動方法について説明します。
ＭＳ－ＤＯＳのインストールが終わって、ゲームを起動するときはここをお読みください。

●ディスクでお利用になられるお客様へ

本製品にはＭＳ－ＤＯＳがインストールされておりません。従って、まず最初にお客様のお手持ちのＭＳ－ＤＯＳシステムを用いてＭＳ－ＤＯＳの組み込みをおこなう必要があります。ＭＳ－ＤＯＳのインストールは別冊のスタートアップマニュアルをご参照ください。

【ディスクでの起動方法】

「ゲームディスク」をドライブ１、「シナリオディスク１」をドライブ２にセットして、パソコンの電源を入れるか、リセットボタンを押してください。

●ハードディスクをお利用のお客様へ

本製品はハードディスクにインストールすることができます。ただし、ハードディスクのインストールには、ＭＳ－ＤＯＳとハードディスクについて十分な知識が必要となります。ＭＳ－ＤＯＳとハードディスクについて知識をお持ち合わせでないお客様は、ハードディスクへのインストールはご遠慮ください。

なお、ハードディスクへのインストール手順については、別冊のスタートアップマニュアルをご参照ください。

【ハードディスクでの起動方法】

ハードディスクで本製品を起動する操作は以下の通りです。ハードディスクで本製品を使用される場合でも、起動時にはゲームディスクが必要となりますので、ご注意ください。

①ハードディスクが使用可能な状態になっているかどうかを確認してください。
②ＭＳ－ＤＯＳを起動します。

③カレントディレクトリを、組み込み時に作成したディレクトリにしてください。

PJSOFT¥GS

④ゲームディスクをフロッピーディスクドライブにセットします。
⑤次に述べる名前の実行ファイルを引数なしで実行してください。

GSHHD

以上の作業でゲームが起動します。

●メモリについて

本ゲームを起動するにはメインメモリが５２０ＫＢ以上必要です。
ハードディスクで起動される場合は空きメモリのチェックをお願いします。

ゲームの始め方

●起動メニュー

ゲームを起動すると、起動メニューが表示されます。このメニューで、音源の選択などを行います。それぞれ、お手持ちの機器に合った設定を行ってください。

●スタートメニュー

起動メニューを終了すると、スタートメニューが表示されます。

①最初からゲームを始める
最初からゲームを開始します。始めて遊ばれる場合は、こちらを選んでください。

②ゲームをロードする
前回セーブされたデータからゲームを再開します。
セーブデータの一覧が表示されますので、お望みのデータを選んでください。

③オープニングを見る
グレイストン・サーガのオープニングが始まります。

●ゲーム中の用語解説

マニュアルやゲーム中に出てくる各種用語について説明します。

①マップ
ゲーム中、特に指定がない場合は「地図」のことをマップと呼びます。

②キャラクター
マップ上で、プレイヤーが操作する人物をキャラクターと呼びます。

③コマンド
プレイヤーが与える命令のことを「コマンド」と呼びます。

④ターン＆フェイズ
　プレイヤーとコンピュータが、交互に行う手順を表す言葉で、ターンはプレイヤーとコンピュータの「一周」の手順を意味し、フェイズはプレイヤー、もしくはコンピュータの「一回」の手順を意味します。

●マウスの基本操作

　ゲーム中の操作は、すべてマウスを使っておこないます。
お手持ちのマウスをご用意ください。

※キーボードでは操作出来ません。

◆マウスカーソル

　画面上の矢印の形をしたものが、マウスカーソルです。
このマウスカーソルを、画面上の目的の場所へ移動させてゲームを進めてください。

◆クリック

　目的の位置にマウスカーソルを動かし、マウスボタンを押す操作を「クリック」と呼びます。右ボタンをクリックすることを「右クリック」、左ボタンをクリックすることを「左クリック」と呼びます。メニューやゲーム画面で何かを選択するときはマウスカーソルを選択したい項目にもっていき、左クリックを行うことで操作できます。また、何らかの確認のメッセージがあらわれたときは、右クリックでキャンセルの操作を行います。

第２章　《ゲームの遊び方》

ゲームの進め方

　このゲームは、グレイストンと呼ばれるファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションＲＰＧです。
　ゲームは、各マップに設定された様々な任務を達成することで、進んでいきます。ゲームの最終目的は、４王国全ての脅威となっている魔界の出現を阻止し、元凶である魔界の泉を浄化することにあります。
　全ての任務を達成したとき、プレイヤーの選択した主人公によってエンディングは変化します。
　また、マップクリアの条件はひとつですが、クリアの方法はひとつではありません。目標達成までの過程は主人公ごとに違ったものになります。

　ゲームはプレイヤーがキャラクターを操作するプレイヤーフェイズと、コンピューターが行動するコンピューターフェイズを交互にくり返しながら進んでいきます。
　プレイヤーキャラクターには、主人公キャラとＶＩＰキャラ、そして通常キャラの３タイプが含まれています。このうち、主人公キャラとＶＩＰキャラが敵に倒されると、強制的にゲームオーバーとなりますので、これらのキャラクターには特に注意を払う必要があります。

　最終マップをクリアするとエンディングとなります。

最初からゲームを始めた場合

●キャラクターについて

ゲームを開始すると、まずプレイヤーの使用する主人公キャラを選択することになります。主人公キャラにはそれぞれの母国が設定されていますので、ここでは彼らの母国について説明することにしましょう。

【ヴォレンバイン大陸の国々】

プレイヤーは以下の４ヶ国のうち、いずれかを出身王国とする主人公を選択します。主人公を選択すると、国ごとに違ったキャラクターが初期のパーティメンバーとして仲間になります。

1．タニア王国

モレドール戦役が終結した後、周辺の弱小王国を併合して成長した商業国家。
４王国中最も広大な領土を有し、戦後の大陸復興の主導権を握っている。
タニアを母国とするキャラクターには優秀な商人が最初から仲間になっており、初期の所持金が、他の王国を選択した場合よりも高く設定されている。

2．ウォールバート王国

ヴォレンバイン大陸で最も古い歴史をもつ国。モレドールが建国される以前から魔法王国の名のもと、魔法の研究を進めてきた魔道国家である。
圧倒的に不利といわれたモレドール戦役もその魔法の力で乗り切り、タニア王国と共に、大陸復興に力を注いでいる。
ウォールバートを母国とするキャラクターには優秀な魔導士が最初から仲間になっている。

3．モレドール王国

15年間も続いたモレドール戦役の元凶となった国で、戦争が始まる前は大陸中、最強の軍事国家であった。
初代モレドール国王バウストック・モレドによる「偽りの戦争」は、その謀略めいたやり方から、諸侯達の反感を買い、彼らは次々と国王に反旗を翻していった。

分裂したモレドール王国をめぐって周辺の国々は相争い、大陸は麻のように乱れたのである。戦争終結後、モレドール王国は弱小国家としてかろうじて生き残り、国内の再建をほそぼそと行っている。
モレドールを母国とするキャラクターのパーティはバラエティに富んでおり、それぞれのキャラの能力も高い。

4．ヤース皇国

ウォレンバイン大陸では最も歴史の浅い剣武の国。
初代皇帝ギルワルド・ヤース・レスモンドは大陸の戦士達のあこがれであり、その剣裁きといえば、戦場で目にした者は決して戦いを挑まないとさえ言われている。
モレドール戦役では、ヤース皇帝率いる結束の取れた戦士達の活躍により他の国々を圧倒してきた。剣を極めようとし、この国に訪れる人々は絶えない。
ヤース皇国を母国とするキャラクターのパーティには、優秀な戦士が最初から仲間になっている。

次に、プレイヤーが選択する主人公キャラについて説明します。

出身　：モレドール王国(Kingdom Moredor)
名前　：ケイン・バルカーノ
性別　：男
年齢　：18才
クラス：プリンス
特徴　：剣技、魔法共に平均的な能力をもっており、魅力も高い。

☆総評　バランスのとれたパーティメンバーがそろっており、仲間の能力も高いため、比較的スムーズにゲームを進めることができます。
中盤以降、仲間をどれだけ成長させられるかがゲーム攻略のカギと言えるでしょう。

出身　：ウォールバート王国(Kingdom Wallbart)
名前　：カレン・ドゥール
性別　：女
年齢　：20才
クラス：マジックナイト
特徴　：剣技、魔法共に高い能力を持つが、敏捷能力が要求される場面では、不安が残るキャラといえる。

☆総評　初期メンバーに戦士がいないため、魔法攻撃が主体の戦闘が予想されます。魔法作成の費用を考えれば、序盤の苦戦は必至。
ですが、後半、他の主人公より強力な魔法を開発し使用できるというメリットがあります。

出身　：タニア王国(Kingdom Tarnia)
名前　：カチュア・コーツ
性別　：女
年齢　：17才
クラス：ボウナイト
特徴　：剣と弓の両方を使うことができるキャラクターで、敏捷性が高く、敵の攻撃をかわしやすいという特徴を持つ。

☆総評　　ゲーム開始時の所持金が他の主人公より多いという利点を有効に使い、特産品を効率よく商人に行商させて資金を獲得すれば、よりスムーズにゲームを進めることができるでしょう。パーティメンバーもバランスがとれています。

出身　：ヤース皇国(Kingdom Yass)
名前　：ヴォルフ・バイス
性別　：男
年齢　：23才
クラス：ソードマスター
特徴　：主人公キャラの中で最も優れた剣技を持っている。
魔法能力は低いものの、剣技でその欠点はカバーできる。

☆総評　　初期メンバーに優れた戦士がそろっているため、序盤は力押しで進めていけるでしょう。魔法戦闘をまかせられる魔法使い を仲間にできるかどうかがゲーム攻略のカギと言えます。

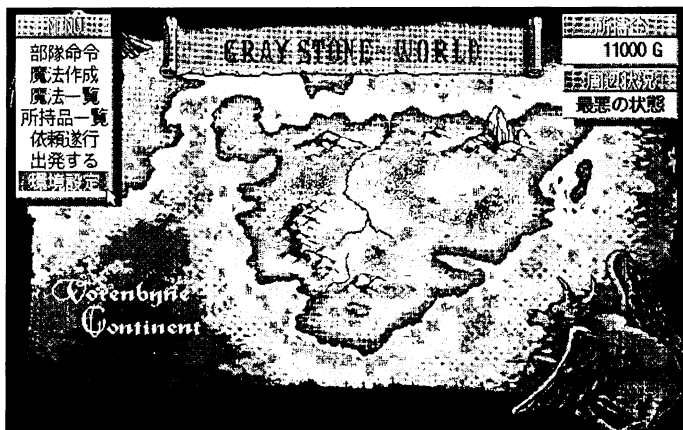
●能力値の決定

プレイヤーが主人公キャラを選択すると、キャラクターの能力値が決定されます。

●ゲームスタート

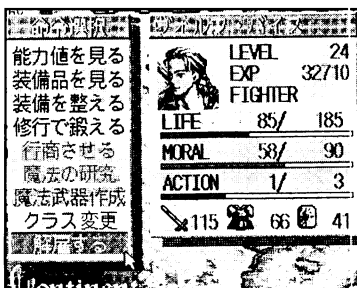
ボーナスポイントの振り分けが終了すれば、いよいよゲームスタートです。

ゲームメニュー

ゲームを開始してまず最初に表示されるのが、ゲームメニューの画面です。
ここでは、メニューで使用するコマンド(命令)について説明します。

◆部隊命令

［部隊命令］をクリックするとメンバーの一覧表が表示されます。
命令を与えたいキャラクターをクリックしてください。

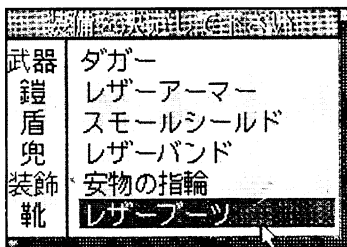
CHARACTER	CLASS	状態
ヴォルフ・バイス	FIGHTER	正常
カチュア・トゥース	PRIEST	正常
レッサー・ディロン	FIGHTER	正常
テンプ・シュローダー	FIGHTER	正常
ブレイス・トッド	ASSASIN	正常

キャラクターをクリックすると個人命令ウィンドウが開き、そこから各種命令を選択することになります。

【能力値を見る】

キャラクターの能力値や熟練度、装備品などを表示します。

【装備を整える】

キャラクターの装備や魔法を整えます。

①アイテムを装備する場合

装備選択のときに［アイテム］を選ぶと、キャラクターが現在装備しているアイテムがウィンドウに表示されます。装備を変更したいときは、「武器」「鎧」「盾」といったアイテムの種別が表示されている場所をクリックしてください。そのキャラクターが現在装備可能なアイテムが一覧となって表示されます。一覧の中から装備したいアイテムを選んでクリックすれば、選んだアイテムが装備されます。

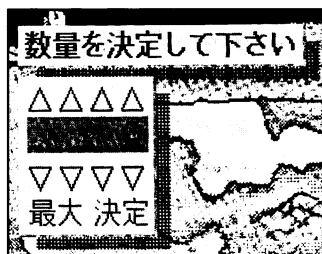
また、装備を外したい場合には「ロングソード」や「ローブ」といったアイテム名が

表示されている場所をクリックしてください。「装備を外しますか？」と聞いてきますので「はい」か「いいえ」で決定してください。「はい」を選べば装備が解除されます。

②魔法を装備する場合

装備を決定して下さい
ファイアボール　× 4
フリーズボール　× 4
ライトニングアロー　× 4
スリープ　× 4
ウィルオウィスプ　× 4

装備選択のときに［魔法］を選ぶと、キャラクターが現在装備している魔法がウィンドウに表示されます。魔法書は全部で６巻所持することができ、ウィンドウの中の空欄になっている場所は、魔法を何も装備していない状態です。
この空欄になっている場所をクリックすると、部隊が現在所持している魔法書の一覧が表示されます。一覧の中から装備したい魔法を選び、呪文の詠唱回数を決定すれば、魔法の装備は完了します。(×４と表示されている部分が呪文の詠唱回数です。)

注意してほしいのは、アイテムの装備と違って、ウィンドウに表示された魔法名をクリックしても魔法を外すことができないという点です。魔法を外す場合は、呪文の詠唱回数を０に設定することで、その魔法を外すことができます。

☆　魔法の詠唱回数などを決定するときに開くのが、数値入力ウィンドウです。
上下の矢印をクリックすると数値が変化しますので、目的の数値に合わせたあと「決定」をクリックしてください。
また「最大」をクリックすると決定可能な最大値が表示されます。

【修行で鍛える】

キャラクターを修行させて、経験値を獲得します。修行の成功率はキャラクターの「魅力」「精神」「士気」などの値と周辺の状況によって左右されます。

修行コマンドを選択すると、まず修行を実行するキャラクターのコメントが表示されその後、実際に修行に出すかどうかを聞いてきますので、「はい」か「いいえ」で決定してください。一度修行に出したキャラクターは、次の面をクリアするまで修行に出すことはできません。また、修行に成功すれば経験値を獲得することができますが、失敗すると、そのキャラクターに、なんらかのペナルティが課されることになります。

修行は、どのクラスのキャラでも実行できます。

【行商させる】

マップをクリアすると、報奨としてお金や特産品を得ることができますが、その特産品を売却するコマンドが「行商」コマンドです。特産品は、マップ攻略中には売却することはできませんので、このコマンドを実行して資金に換えることになります。ことになります。

行商に成功すれば相場に見合った資金を獲得することができますが、失敗した場合は、行商品を失うなどのペナルティが課されることになります。

行商は「商人」クラスのキャラにしか実行できません。

【魔法の研究】

魔法を研究し、新しい魔法を開発するコマンドです。

①研究状況を見る

現在までに開発された魔法を魔法属性ごとに確認することができます。

②魔法を研究する

実際に魔法を開発します。各魔法には「研究状況」という値が設定されており、この値が１００に到達すると、次のレベルの魔法が開発されることになります。

「研究状況」をアップさせるには、魔法使いなどに研究を担当させねばなりません。このとき、研究が進展するかどうかは、研究者の能力や研究するときの態度に左右されます。
魔法の研究は「魔法使い」クラスのキャラにしか実行できません。

【魔法武器作成】

所持アイテムの中の特定の鉱石を使って魔法武器を作成するコマンドです。
魔法武器の作成には、オリハルコンなどの魔法武器が作成できる鉱石を見つける必要があります。魔法武器の作成には、かなりの金額が必要となりますが、費用に見合うだけの威力を持った武器ができあがるはずです。
魔法武器の作成は「ソードマスター」クラスのキャラにしか実行できません。

【クラス変更】

転職可能なレベルに成長したキャラクターを転職させるコマンドです。
クラスを変更することで、より強いキャラクターに生まれ変わることができます。
また、特定の転職アイテムを手に入れることで、より強力なクラスを選択することができます。
クラス変更は規定レベルのキャラであれば、どのクラスのキャラでも実行できます。

【解雇する】

キャラクターを解雇し、パーティから外すコマンドです。一度解雇したキャラクターが再び現れることはありませんから、このコマンドを実行するときは、よく考えてから決定するべきでしょう。
解雇は、どのクラスのキャラでも実行できますが「主人公」や「ＶＩＰ」キャラを解雇することはできません。

◆魔法作成

［魔法作成］をクリックすると作成する魔法の属性一覧が表示されます。
作成したい魔法の属性をクリックしてください。

作成する魔法の属性を選択して下さい

魔法属性	LEV	現在の最高位魔法
火炎魔法	2	ヒートウィンド
凍結魔法	3	バインドフリーズ
大気魔法	4	スラッシュアロー
精神魔法	5	マジックミサイル
召喚魔法	2	シルフ
神聖魔法	3	キュアー
暗黒魔法	4	カオスブレード
特殊魔法	5	アゲイン

魔法属性を決定すると作成可能な魔法の一覧が表示されます。
希望の魔法をクリックし、作成する個数を決定してください。

作成する魔法を選択して下さい

魔法一覧	在庫	単価
スリープ	1	100
イリュージョン	1	200
メンタルパワー	1	500
コンフューズ	1	800
マジックミサイル	1	1600

◆魔法一覧

パーティが所持している魔法書の一覧を表示します。魔法名をクリックすると
簡単な魔法の説明が表示されます。

所持魔法書一覧	在庫
ファイアボール	1
ヒートウィンド	1
ファイアボルト	1
ポールファイア	1
フレイムウォール	1
フリーズボール	1
スノークリスタル	1
バインドフリーズ	1
アイスロック	1

◆所持品一覧

パーティが所持している武器、防具、道具の一覧を表示します。アイテム名をクリックすると、そのアイテムの能力が表示されます。

所持アイテム一覧	在庫
ダガー	1
ショートソード	1
マンゴーシュ	1
レイピア	1
フラムベルク	1
シャムシール	1
ミスリルナイフ	1
ミスリルダガー	1
マジックダガー	1

◆依頼遂行

本編とは別のサブシナリオを開始します。

◆出発する

キャンペーンシナリオを開始します。

◆環境設定

ゲーム環境の各種設定をおこないます。

①ロード
ゲームデータをロードします。

②セーブ
ゲームデータをセーブします。

③ＢＧＭ
ゲーム中の音楽や効果音を鳴らすかどうかを選びます。

④ゲーム終了
ゲームを終了します。「ディスクを抜いて電源を切ってください。」と表示されますので、ディスクをドライブから抜き取って、電源を切ってください。
ハードディスクでプレイされている場合は、ＭＳ－ＤＯＳのプロンプトに戻ります。

！注意
　ディスクをドライブから抜き取るときや、パソコンの電源を切るときは、ディスクドライブのアクセスランプが消灯していることを必ずご確認ください。
アクセスランプ点灯中にディスクを抜いたり、電源を切ったりすると、ディスクの内容が破壊されることがあります。

◆所持金

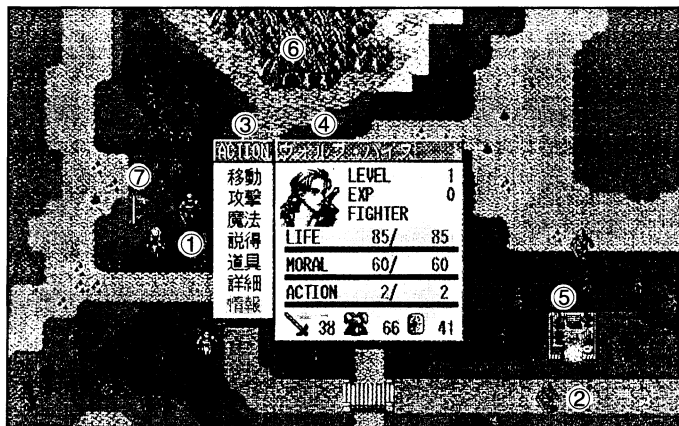
　パーティ全体の所持金です。通貨単位はゴールド。グレイストン共通の通貨です。

◆周辺の状況

　修行や行商などに影響する周辺の治安状況です。治安レベルは段階ごとに、
「比較的安全」「普通の状態」「危険な状態」「非常に危険」「最悪の状態」の
５段階に分かれています。行商や修行の成否に影響します。

ゲームメイン

ゲームメニューの［出発する］を選ぶと、いよいよゲームスタートです。まず最初にプレイヤーの置かれている状況が説明されますので、よく頭に入れておいてください。
状況が説明されたあと、このゲーム画面へと移ります。

メインマップ画面

① プレイヤー部隊
② 敵部隊
③ 行動コマンド
④ 情報ウィンドウ
⑤ 町
⑥ 洞窟
⑦ 本拠地

●マップ画面での操作方法

◆左クリック

プレイヤーキャラクター … 行動コマンドと情報ウィンドウが開きます。
敵キャラクター … 敵の能力値が表示されます。
画面の端 … 画面がスクロールします。(マウス形状が変わります)

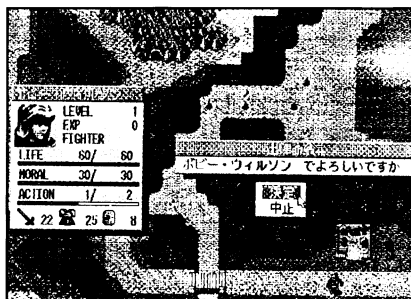
◆右クリック

システムコマンドが表示されます。

●本拠地で使用する命令

画面上に「旗」が表示された部分が自軍の本拠地になります。ここから自軍のキャラクターを出陣させて、部隊を展開することになります。
ここでは、本拠地で使用する命令について説明します。

◆出陣

ゲーム開始直後のマップは、プレイヤーの部隊がまったく配置されていない状態になっています。
そこで、まずプレイヤーが最初にやるべきことは、キャラクターを本拠地から出陣させ、マップ上に配置することです。キャラクターを登場させないことにはゲームはまったく進みませんので、面が始まったら「出陣」を選ぶ、ということを覚えておいてください。
(一部のマップではキャラクターが最初から配置されていますが、配置されている戦力だけでは、敵に対抗するのに不十分と思われます。ここでも「出陣」による部隊の補充は行うべきでしょう。)

◆牧師

牧師を呼ぶことで、戦闘で死亡したキャラクターを復活させたり、パーティの幸運を祈ってもらうことができます。

①死者を復活させる

戦闘で死亡したキャラクターを蘇生させます。蘇生には多額の費用が必要となるため、不用意な戦いは禁物です。

②教会に寄付をする

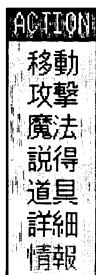
教会に寄付をすることで神の加護を得ることができます。パーティ全体の運勢が上昇するという効果があります。

③神に祈りを捧げる

神に祈りを捧げます。願いが聞きいれられるかどうかは分かりませんが、パーティ全体の運勢が変化するという効果があります。

●キャラクターに使用する命令

画面上には様々な地形や建物が表示されていますが、この中にプレイヤーやコンピュータが操作するキャラクターが配置してあります。基本的にこのキャラクターの上で、マウスを左クリックするとキャラクターの［行動コマンド］と情報ウィンドウが開きます。［行動コマンド］とは、各キャラクターの行動を選択し、実行に移す命令のことです。
［行動コマンド］や情報ウィンドウは、マウスの右クリックで閉じることができます。

ACTION
移動
攻撃
魔法
説得
道具
詳細
情報

ここでは［行動コマンド］で使用する命令について説明します。

◆移動

キャラクターを移動させる命令です。移動可能な範囲はマップ上に明るく表示され、この範囲内であれば、どこでも移動することができます。

マウスの左クリックで、移動場所を選定すると、確認のメッセージが出ますので、よければ「確認」を選んでください。移動が終了します。

◆攻撃

敵のキャラクターを攻撃する命令です。攻撃はこの他にも「道具」や「魔法」で実行することができますが、この「攻撃」コマンドは武器や素手で攻撃するための命令です。

攻撃の手順は以下の通りです。

①攻撃に使用する「技」を選択します。
②攻撃可能な範囲がマップ上に明るく表示されます。
③攻撃範囲内の敵キャラクターを選びます。
④攻撃を開始します。

武器や素手で攻撃する場合には、必ず「技」を使わなければなりません。
「技」はキャラクターの装備している武器や素手に付随する具体的な攻撃方法のことです。攻撃で「技」を使うと「モラル」が減少しますが、その技を使うことで消費するモラルの量が「消費」の欄に表示されています。
「技」のレベルには、武器や格闘などの「熟練度」が大きく影響します。

※熟練度とモラルについては後で説明します。

◆魔法

キャラクターが装備している魔法を使用する命令です。魔法は回復効果を持つもの、攻撃に使われるものなど様々ですが、いずれも使用可能な範囲がマップ上に明るく表示されますので、この範囲にいるキャラクターを選択してください。

◆説得

敵のキャラクターを説得する命令です。このコマンドを実行することで、敵のモラルを減らし、降伏させやすくします。

説得に失敗した場合、敵のモラルを減らすことはできません。

(注)「説得」は「攻撃」と違い、生命力にダメージを与えることはできません。

◆道具

パーティが所持している道具を使用する命令です。道具の使用も魔法と同じ手順で行われます。また、武器や防具の装備もここで行います。

◆詳細

キャラクターの能力値や熟練度、装備品などを表示します。

◆行動

マップ上の町に入った状態で使用する命令です。

店で買物をしたり、病院で治療をおこないます。

●システムコマンドについて

［行動コマンド］を開いていない状態で、マウスを右クリックすると［システムコマンド］が表示されます。
ここでは、システムコマンドで使用する命令について説明します。

①行動終了
プレイヤー側の行動を終了し、コンピュータ側の行動フェイズへと移ります。
敵の行動が終わるまで、プレイヤーが行動することはできません。

②広域地図
現在表示されているマップの全体図を表示します。

③在庫一覧
パーティが所持している武器、防具、道具の一覧を表示します。

④部隊一覧
現在出陣しているキャラクターの一覧を表示します。

⑤環境設定
ゲーム環境の各種設定をおこないます。

☆移動モード
通常：移動時にアニメーションを行う通常の移動です。
高速：高速に移動を行います。
☆戦闘モード
通常：戦闘時にアニメーションを行う通常の戦闘です。
簡略：戦闘のアニメーションを省略し戦闘結果だけ表示します。
☆音楽ＯＮ／ＯＦＦ
ゲーム中に音楽や効果音を鳴らすかどうかを選択します。

⑥終了
ゲームを中断し、メニュー画面へ戻ります。

●フィールドアイコンについて

グレイストン・サーガのマップは階層型構造(複数のマップが同時に存在)になっているため、現在表示されているマップから、洞窟や町など様々な場所にキャラクターを移動させることができます。

［システムコマンド］が表示された状態で、画面左下に表示されるのが「フィールドアイコン」です。

この「フィールドアイコン」は、現在表示されているマップ以外の場所に、キャラクターがいると表示され、アイコンの形によって、そのキャラクターがどこにいるのかが分かるようになっています。

「フィールドアイコン」をクリックすると、アイコンが示すマップにメインフィールドが切り替わります。

◆町や村について

町や村などにキャラクターが入ると「行動」コマンドを使用することができます。
ここでは、「行動」コマンドで実際に使用する命令について説明します。

①道具屋に行く

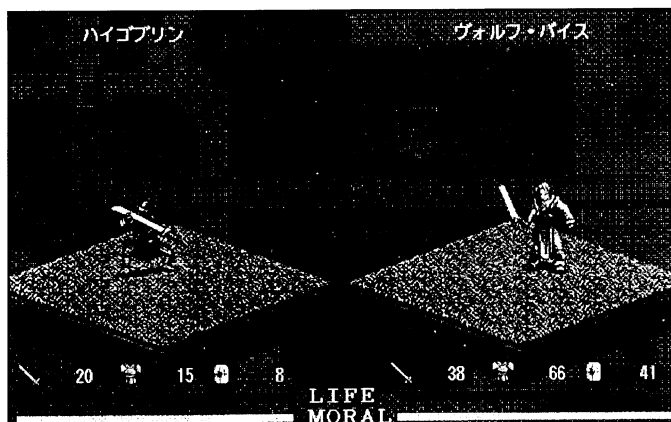
道具屋には武器、防具の他に様々なアイテムが売られています。
アイテムの購入や売却といった作業はここでおこないます。

②病院に行く

病院では、毒や病気に冒されたキャラクターを治療したり、怪我の治療など
を行うことができます。

③酒場に行く

酒場では、キャラクターの仲間を探すことができます。また、ゲームに関する
情報を聞くこともできます。

戦闘画面

●戦闘について

　戦闘は１対１でおこなわれ、直接攻撃の場合は二者が交互に攻撃を行います。
間接攻撃の場合は、攻撃側が一方的に攻撃を行い、防御側が反撃を行うことはできません。
　画面下部に表示された剣のマークは攻撃力を、よろいのマークは防御力を、盾のマークは回避力を表しています。ゲージはそれぞれの生命力とモラルを表しています。

●捕虜について

　戦闘の結果モラルが０になった敵の中には、降伏を申し入れてくる者もいます。
敵の降伏を受け入れると、そのキャラクターを捕虜にすることができます。
　捕虜を自軍の仲間にするかどうかは、自軍の状況を考えて決定してください。
味方キャラクターが敵に降伏することはありません。

●戦死について

　戦闘の結果、死亡したキャラクターは本拠地へと運ばれます。蘇生を試みない限り死亡したキャラクターが復活することはありません。また、主人公やＶＩＰキャラが死亡した場合は作戦失敗(ゲームオーバー)となりメニュー画面に戻ります。

各種のパラメータ

●キャラクターの能力値について

キャラクターには様々な能力が設定されています。
ここでは、キャラクターの能力値に関する説明をします。

職業 ････ キャラクターの職業です。
種族 ････ キャラクターの種族です。種族不明の場合は ? と表示されます。
性別 ････ キャラクターの性別です。性別不明の場合は ? と表示されます。
レベル ････ キャラクターのレベルです。
経験値 ････ キャラクターの経験値です。
状態 ････ キャラクターの状態です。

生命力 ････ キャラクターの体力。0になると死亡します。
戦闘でダメージを受けると減少します。
モラル ････ キャラクターの士気。0になると戦闘不能になります。
戦闘で「技」を使用したり、ダメージを受けると減少します。
行動力 ････ キャラクターが行動できる回数です。
移動や攻撃をおこなうと、行動力を消費します。

腕力　・・・・　攻撃に影響するパラメータです。
活力　・・・・　生命力の上昇幅や防御に影響するパラメータです。
知恵　・・・・　魔法攻撃や魔法の命中率に影響するパラメータです。
精神　・・・・　モラルの上昇や回復に影響するパラメータです。
敏捷　・・・・　攻撃の回避率に影響するパラメータです。
器用　・・・・　攻撃の命中率に影響するパラメータです。

攻撃力　・・・・　キャラクターの攻撃能力を表したものです。
防御力　・・・・　キャラクターの防御能力を表したものです。
回避力　・・・・　キャラクターの回避能力を表したものです。
魔法力　・・・・　キャラクターの魔法能力を表したものです。
移動力　・・・・　キャラクターの移動力です。
魅力　・・・・　敵の降伏確率や商人の行商などに影響します。
運　・・・・　キャラクターの行動に影響します。

(注)パラメータの中で「運」だけは表示されません。

また、キャラクターの状態には次のような種類があります。

正常　・・・・　特に異常はありません。
猛毒　・・・・　毒に冒された状態。徐々に生命力が減少します。
病気　・・・・　病気に冒された状態。徐々に生命力が減少します。
暗闇　・・・・　一時的に目が見えなくなった状態。戦闘で不利になります。
麻痺　・・・・　一時的に体が動かなくなった状態。まったく行動できません。
石化　・・・・　完全に体が動かなくなった状態。まったく行動できません。
死亡　・・・・　キャラクターが死亡した状態です。

●キャラクターの装備品について

「武器」には小剣、長剣、斧、杖、弓の5種類があります。また「鎧」「盾」「兜」「装飾」「靴」を総称して「防具」と表現します。
また、装備できるアイテムは職業によって制限をうけます。

●キャラクターの熟練度について

キャラクターは戦闘を繰り返すことで、経験値を獲得しレベルをあげることができますが、キャラクターが装備している武器に応じた「熟練度」も同時に上昇していきます。「熟練度」が上昇すると攻撃にプラス修正される他に、「技」の種類も増加していきます。

【技(スキル)とは】

技(スキル)には様々な種類分けがされており、それぞれに対応した武器が割り振られています。たとえばロングソードやドラゴンスレイヤーだと長剣に当てはまることになり、バトルアクスやミスリルアクスだと斧に当てはまることになります。

このように分類されたスキル1つ1つに熟練度が設定されており、その熟練度に応じて技が設定されています。たとえば小剣だと最初は「斬る」という技が使用でき、熟練度が増すにつれ「2段斬り」など威力の増した技を覚えていきます。熟練度は「武器」以外に「特殊攻撃」にも設定されています。

●アイテムについて

キャラクターと同様に、アイテムにも能力値が設定されています。
ここでは、ゲームメニューの「所持品一覧」やシステムコマンドの「在庫一覧」で表示される情報を説明します。

【アイテム情報】

分類 ‥‥ 武器や防具、道具などアイテムごとの分類です。
使用 ‥‥ アイテムを使用した時の効果を表しています。
材質 ‥‥ 武器や防具などの原料(材質)を表しています。
攻撃 ‥‥ アイテムを装備した時に上昇する攻撃力の値です。
範囲 ‥‥ アイテムの効果範囲(武器の射程など)です。
防御 ‥‥ アイテムを装備した時に上昇する防御力の値です。
回避 ‥‥ アイテムを装備した時に上昇する回避力の値です。
移動 ‥‥ アイテムを装備した時に上昇する移動力の値です。
行動 ‥‥ アイテムを装備した時に上昇する行動力の値です。

武器や防具などを実際に装備してみると、キャラクターの攻撃力などが減少している場合があります。アイテムの中には特定の能力値を犠牲にするものがありますので、アイテムを装備するときには、装備後の能力値に注意を払ってください。

●地形について

マップ上には各種の地形が存在し、各地形ごとに移動消費率(キャラクターが移動する際に影響を与える値)、地形効果(戦闘時の命中率や回避率に影響する値)が設定されています。

[道] ‥‥ 整備された移動しやすい平地。移動は容易だが、戦闘には不向きである。

[平地] ‥‥ 自然の草地や草原。比較的移動しやすい。

[森林] ‥‥ 木や雑草が密集した地形。移動は困難だが、戦闘には有利な地形である。

[山岳] ‥‥ 高い岩山や高原を表した地形。キャラクターが進入することはできない。

[河川] ‥‥ 海岸や海、川などを表した地形。特定のキャラクター以外進入することはできない。

[建物] ‥‥ 町や村、砦、城など人工的に作られた地形。

この他にも、洞窟や神殿など様々な地形が存在します。

クラス(職業)

ゲーム中、多くのキャラクターが登場するように、本ゲームには様々なクラス(職業)が存在します。各クラスにはそれぞれ特徴があり、レベルを上げることでさらに上位の職業にクラスチェンジ(転職)することができます。
ここでは、ゲームに登場する代表的なクラスについて説明します。

【ファイター】

［装備できる武器］　小剣、長剣、斧
［特徴］　剣の扱いに長けた職業で、武器熟練度が上がりやすく、「腕力」「生命力」が高い。魔法戦闘には不向きである。
一定のレベルまで成長すると「ウォリアー」にクラスチェンジできる。

【ナイト】

［装備できる武器］　小剣、長剣
［特徴］　戦士よりも移動、防御力が高く戦闘の要となる職業である。
戦士ほどではないが、魔法戦闘にはあまり向いていない。
一定のレベルまで成長すると「ハイランダー」にクラスチェンジできる。

【プリースト】

［装備できる武器］　小剣、杖
［特徴］　回復系の魔法やアイテムの扱いに長けた職業である。
「精神」の上昇幅は全職業中最大。
一定のレベルまで成長すると「ハイプリースト」にクラスチェンジできる。

【スペルユーザー】

［装備できる武器］　杖
［特徴］　攻撃系の魔法の扱いに長けている職業である。
魔法熟練度が最も上がりやすく、魔法に対する抵抗力が高い。知力の上昇幅は全職業中最大。
一定のレベルまで成長すると「ウィザード」にクラスチェンジできる。

【シューター】

［装備できる武器］　弓

［特徴］　弓を使って間接攻撃ができる職業である。
一定のレベルまで成長すると「スナイパー」にクラスチェンジできる。

【マーチャント】

［装備できる武器］　小剣

［特徴］　攻撃力、防御力はあまり高くないが、
戦士より「知力」「精神」の上昇幅が大きい。
メニューで行商をすることができる。

【シーフ】

［装備できる武器］　小剣

［特徴］　身のこなしが軽いため、他のクラスより行動力が高い。
「敏捷」「器用」の上昇幅は全職業中最大である。

【プリンス】

［装備できる武器］　小剣、長剣

［特徴］　ケイン・バルカーノのクラス。ナイトよりも魔法抵抗力が高いという長所を持つ反面、武器や格闘に対する抵抗力は低い。一定のレベルまで成長すると「ロード」にクラスチェンジできる。

【マジックナイト】

［装備できる武器］　小剣、長剣

［特徴］　カレン・ドゥールのクラス。魔法能力の高いナイトで、万能型のクラスと言えるが、敏捷能力が低いという欠点を持つ。一定のレベルまで成長すると「ルーンナイト」にクラスチェンジできる。

【ソードマスター】

［装備できる武器］　小剣、長剣、斧
［特徴］　ヴォルフ・バイスのクラス。ファイターよりも「腕力」に関しての成長率は高く、武器熟練度も上がりやすい。
一定のレベルまで成長すると「ソードブリンガー」にクラスチェンジできる。

【ボウナイト】

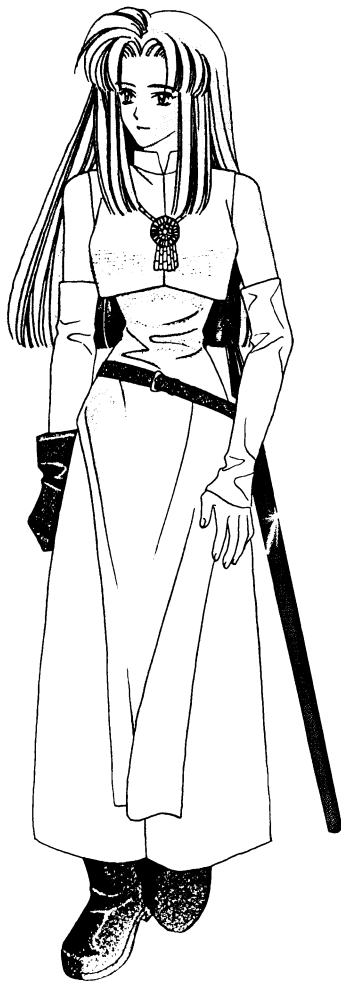
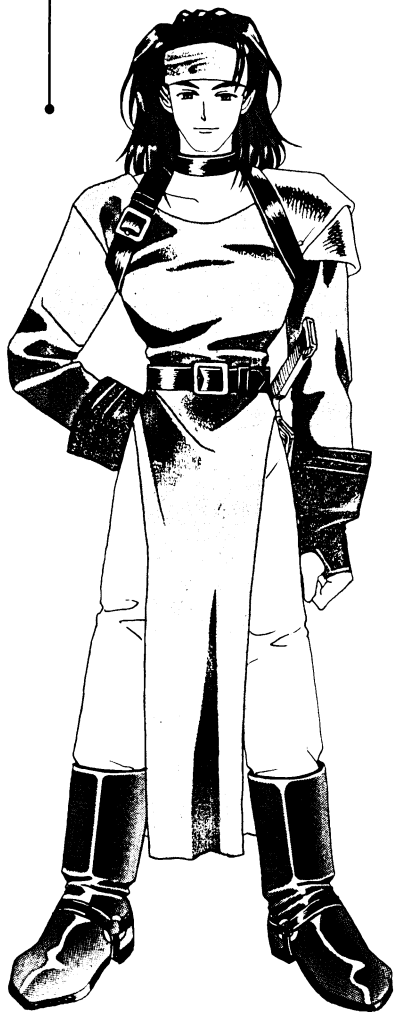
［装備できる武器］　小剣、長剣、弓
［特徴］　カチュア・コーツのクラス。武器による直接攻撃と間接攻撃を使い分けられる唯一のクラスである。
敏捷性が高く、敵の攻撃をかわしやすいという長所を持つ。
一定のレベルまで成長すると「ヴァルキリー」にクラスチェンジできる。

この他にも、上級職と呼ばれるクラス、特定のアイテムを所持している場合にだけクラスチェンジできる特別なクラスなどがあります。

登場人物の紹介

ケイン・バルカーノ

出身　：モレドール王国(Kingdom Moredor)
性別　：男
年齢　：18才

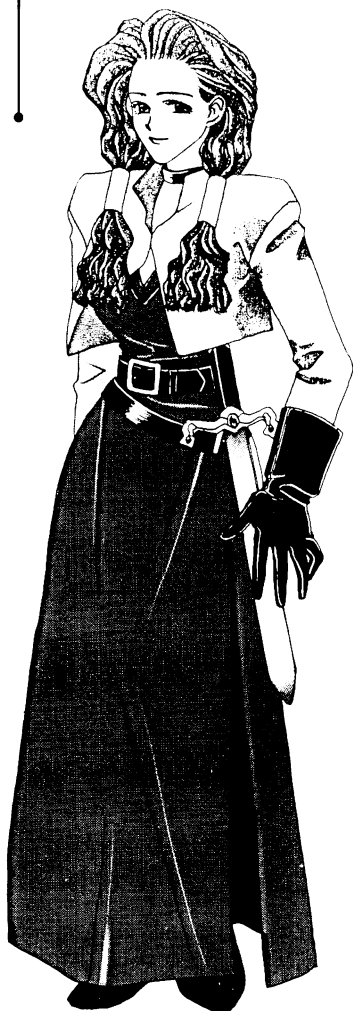
モレドール王国の現当主である
バルカーノ王の嫡子。
正義感の強い青年である。

カチュア・コーツ

出身　：タニア王国(Kingdom Tarnia)
性別　：女
年齢　：17才

モレドール戦役の混乱で没落
したコーツ家の令嬢。
金銭に関しては神経質だが、
性格は活発で明るい。

カレン・ドゥール

出身 ：ウォールバート王国(Kingdom Wallbart)
性別 ：女
年齢 ：20才

戦死した父親の跡をついだ、
宮廷直属のマジックナイト。
弟思いの優しい女性である。

ヴォルフ・バイス

出身 ：ヤース皇国(Kingdom Yass)
性別 ：男
年齢 ：23才

ヤース皇帝直属の特殊部隊
「銀狼」のリーダー。
普段は温厚な男だが、いざ戦闘となる
と人が変わり、鬼神と化す。ヤース
皇帝から厚い信頼を受けている。

サラ・パティントン

モレドール騎士団のレディナイト。
ケインのお目付役を務める。

ラスアル・ドゥール

カレン・ドゥールの弟。動物好きの
おとなしい青年である。

CD－ROMを使う

ＣＤ－ＲＯＭドライブをお持ちのお客様は、特別付録のフルアレンジＣＤを
ゲーム中にＢＧＭとして鳴らすことができます。

ゲームディスク1やハードディスクへのCD-ROMドライバのインストールはCD-ROMに付属のインストーラをご使用ください。うまくいかない場合は、お持ちの機種のメーカーにお問い合わせください。

［CONFIG．SYSの例］
FILES=20
BUFFERS=30
DEVIC=A：¥DOS¥NECCD．SYS　／D：CD_101

［AUTOEXEC．BATの例］
¥DOS¥MSCDEX　／D：CD_101

トラブルシューティング(問題が発生したら)

①ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクが用意できない。
☆ブランクディスクを「FORMAT /S」で初期化したものを用意してください。

②ハードディスクへインストールしたがゲームが起動しない。
☆ハードディスク上でご使用のデバイスドライバとゲームが共存できないなどの原因が考えられます。「CONFIG.SYS」から原因と思われるデバイスドライバを削除してください。

③メインメモリが不足してゲームが起動しない。
☆常駐プログラムを解除したり、デバイスドライバを外すなどの対策を講じてゲームに必要なメモリサイズを確保してください。
CD-ROMでBGMを鳴らすお客様は、HIMEM．SYSを組み込むなどして、ゲームに必要なメモリサイズを確保してください。

④効果音や音楽が正常に出力されない。
☆起動メニューで設定した音源と、パソコンに接続されている音源は一致していますか？違っていた場合は、音源機器やパソコンのマニュアルを参照して、正しく設定してください。

ご注意

★本製品のプログラムおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製することは、法律により禁止されています。

★著作権法により、本製品は、個人として使用する場合を除き、株式会社ペガサスジャパンに無断で使用することはできません。

★純正ディスクユニット及び周囲機器以外が接続されていると、正常に作動しない場合があります。

★本製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。

★いかなる場合にも、本製品を使用したことにより生じた結果については、責任を負いかねますのであしからずご了承ください。

★製品は万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤りなどお気付きの点がございましたら、ご一報くだされば幸いです。

MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

●製品のお問い合わせは下記のところまでどうぞ

〒815　福岡市南区清水１丁目24番31号　協和第15福岡ビル３F
株式会社ペガサス・ジャパン　ユーザーサポート係
TEL (092)542-2632
月～金　AM10：00～PM４：00